

# COMO CONVERTER O MODO HERCULES EM CGA

VÁRIOS têm sido os leitores que nos têm escrito perguntando se há algum meio de passar programas escritos para o modo de imagem CGA nos computadores que trabalham com o MDA ou o Hercules. Quanto ao primeiro a resposta é simples: que sabemos não existe actualmente qualquer computador pessoal que disponha somente do modo MDA. Há, sim, computadores como os Amstrad PPC e o Sinclair PC200 que funcionam *também* no modo MDA, mas podem ser configurados directamente para o CGA — basta ler o respectivo manual. Em qualquer caso, em MDA, ou com um monitor construído especialmente para trabalhar em MDA, como é o caso do monocromático do PC200, não é possível emular o CGA.

O modo MDA foi o primeiro usado nos IBM PC e só apresenta texto. A sua utilização nos Amstrad PPC compreende-se porque os caracteres por ele definidos são muito nítidos, o que convém ao uso do painel de cristais líquidos. Como a placa principal do Sinclair PC200 é praticamente igual à do PPC, este dispõe também do modo MDA, mas em conjunto com um monitor especial, como atrás se disse. Para usar o CGA precisa de ser configurado através de uma série de «dip-Switched» e ligado a outro monitor, ou a um televisor.

## Há emuladores... e emuladores

Alguns dos nossos leitores parecem confundir o modo MDA com o Hercules. Na verdade ambos são monocromáticos e mostram caracteres muito nítidos, mas a semelhança fica-se por aí.

O modo Hercules, ao contrário do MDA, permite apresentar gráficos. Existem, inclusive, jogos que correm nele, e os programas profissionais podem de uma maneira geral ser configurados para ele. Os problemas que, quanto a esses programas, surgem no modo Hercules, são devidos em regra ao uso de cópias ilegais de aplicações instaladas para outros modos de imagem.

Por outro lado, existem utilitários que permitem ultrapassar o processamento da imagem no modo Hercules e simular o modo CGA, tornando possível a apresentação de programas e jogos concebidos para este último. As perguntas que nos foram feitas sobre se o mesmo acontece com os modos EGA e VGA, devemos dizer que não temos conhecimento de qualquer emulador quanto ao primeiro, e que quanto ao segundo isso nem sequer é possível — o número de pontos

usado no modo VGA excede o do Hercules.

## As vantagens do PHIX

Infelizmente — e como referem os nossos leitores — nem sempre os emuladores dão resultados satisfatórios. Os correntes pertencem por norma a dois tipos, designados por SIMCGA e SIMCGA2, e são de domínio público encontrando-se principalmente nas disquetes editadas pelas revistas especializadas britânicas. O problema está no facto de nem todos os computadores utilizarem os mesmos circuitos e os mesmos pilotos («drivers») na gestão do vídeo. No entanto, há um emulador pouco divulgado — o PHIX — que satisfaz plenamente na grande maioria dos casos, senão em todos: nunca encontramos um computador em que ele não fornecesse resultados pelo menos aceitáveis e quase sempre muito bons.

O PHIX foi criado por Andrew Houlston, de Plumstead, na África do Sul e, ao contrário dos outros emuladores, permite usar uma variedade de parâmetros que ajustam aos vários sistemas. Para começar, permite variar a proporção entre a largura e a altura da imagem, suprimindo portanto as deformações que se encontram com outros emuladores. De uma maneira geral, simula

400 linhas no monitor, o que exige uma renovação («refreshment») frequente. Normalmente o PHIX renova a imagem 6 vezes por segundo, mas esse valor pode ser aumentado até ao máximo de 18. O parâmetro G é uma alternativa que elimina a renovação, à custa do aparecimento de riscos horizontais na imagem.

Uma vantagem importante do PHIX é a possibilidade de ser usado com jogos que arrancam directamente: basta introduzi-lo com o parâmetro B, inserir a disquete do jogo e fazer CTL-ALT-DEL.

Como com todos os emuladores de CGA, quando se usa o PHIX a imagem pode começar a rolar, mas ao contrário dos outros conseguimos a sempre fixar com o ajustador de sincronismo vertical do monitor.

Que saibamos, o PHIX não se encontra no circuito comercial, mas é admissível que as casas de programas de domínio público, como a Computar, o possuam.

## «Shareware»

# COMO OBTER OS PROGRAMAS DA PC-SIG

ALGUNS dos nossos leitores têm-nos perguntado se determinados programas, alguns dos mais correntes (e dispendiosos) podem ser obtidos na colecção da PC-SIG. Outros perguntam-nos se os programas da colecção não contêm vírus. E um afirmou-nos que o nome da firma representante da PC-SIG, a Computar, não constava da lista telefónica. A verdade é que os telefones e o endereço da Computar estão na lista da área de Lisboa, na página 213, terceira coluna em baixo.

Quanto aos programas há que notar que a PC-SIG não edita cópias baratas de programas de nomeada, mas sim programas desenvolvidos por amadores e pequenas companhias que lhe cedem os direitos porque assim têm acesso a uma clientela imensa. Alguns desses programas, como o PC-Write, o PC-File, o Outline, várias folhas de cálculo, etc., são famosos; outros são no menos mas não menos úteis, porque interessam principalmente aos programadores e estudiosos, outros ainda são simplesmente invulgares — vão da análise da Bíblia à astronomia e do estudo de línguas como o japonês e o hebreu a programas de estatística e cálculo muito poderosos.

Não há qualquer possibilidade da presença de vírus nas disquetes da PC-SIG. É certo que a maior fonte de vírus são os boletins (BBS), usados em muitos países (e nomeadamente nos EUA pelos entusiastas) para trocar programas (em regra da sua autoria) através das linhas telefónicas e dos modems. Os programas da PC-SIG não são obtidos desse modo, mas sim por contrato com os autores, têm de lhes entregar o respectivo código, e este só é gravado depois de uma análise metódica e de repetidos ensaios — entenda-se que um caso de vírus seria a ruína da empresa. Os programas são depois transferidos para discos-padrões que os representantes como a Computar reproduzem directamente sobre disquetes virgens.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

# GAME - INFORMÁTICA

LOJA 1 - AMADORA (C.C. BABILÓNIA, LOJA 70 — TEL. 492 14 31)

COMMODORE 64  
Amiga 500

SINCLAIR 128 Plus 2  
128 Plus 3  
Sinclair PC 200

LOJA 2 - QUELUZ — Rua D. Pedro IV, Lote 13, Loja C  
(Junto aos Bombeiros)

## Departamento Profissional:

COMPUTADORES	Amstrad Commodore Hyundai Philips	IMPRESSORAS	Amstrad Citizen Epson Philips Seikosha
--------------	--	-------------	--

SOFTWARE Gestão < Stocks  
Orçamental

Contabilidade Grupo A e B  
Controlo de produção  
Salários

CONSUMÍVEIS (Disketes — Papel — Fitas — Etiquetas)

# MALHUS

## Computadores:

- AMSTRAD
- SCHNEIDER
- SINCLAIR
- COMMODORE
- ATARI
- PHILIPS

## Impressoras:

- STAR
- EPSON

• Toda a gama de produtos para Informática

Rua Luis de Camões, 35-B  
☎ 63 78 64 - 64 55 28  
1300 LISBOA

sempre  
USO O CINTO



RECEÇÃO DE ANÚNCIOS  
PARA  
«A CAPITAL»  
Trav. do Poço da Cidade, 26-1.º  
Telefs. 346 08 27 e 347 65 34 - LISBOA

# INFORMÁTICA

BANON E JESUS, LDA.

## REVENDA

SOFTWARE  
e HARDWARE

Av. D. Nuno Alvares Pereira  
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6, c.v.  
Telef. 275 01 16  
2800 ALMADA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA NO IMPORT/DISTRIB.

# NIOFRAL

ADM ADMATE

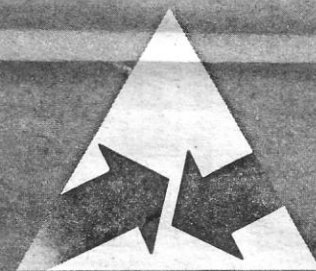
- ★ IMPRESSORAS DE COMPUTADOR E MÁQUINAS ESCREVER
- ★ ELECTRONICAS COM: INTERFACES PARALLEL ou SERIAL
- ★ EPROM'S c/ TODOS OS ACENTOS PORTUGUESES
- ★ SWT c/ 2 CABOS — 2 COMPUT. A 1 IMPRESSORA
- ★ DATA SWT 2/3 IMPRESSORAS A 1 COMPUTADOR
- ★ MÁQUINAS DE DOBRAR E ABRIR CORRESPONDÊNCIA
- ★ CALCULADORAS • CX. REGISTRADORAS • BALANÇAS
- ★ CONSUMÍVEIS E COMPONENTES DIVERSOS

Rua Alexandre Ferrelra, 32 A/C 1700 LISBOA

☎ 759 67 12 - 759 68 12  
FAX 759 67 59 Telex: 14575

Se um dia o seu computador se começa a comportar de uma forma estranha, é muito possível que tenha contraído um vírus.

# VACINE-O!



anti-virus

# DETECTA DESTRÓI IMUNIZA



Rua da Misericórdia, 67-1.º Dt.º - 1200 LISBOA  
Telex 327073/3462431 Telex 43690 UNIMIC P - Fax 3462431

# AGORA SOFTMAIL

PARA O SERVIR ENVIAMOS POR CORREIO PARA TODO O PAÍS

## JOGOS PARA SPECTRUM

ÚLTIMAS NOVIDADES, SIMULADORES E ESTRATÉGIA DE GUERRA COM MANUAIS PARA RECEBER NOSSO CATÁLOGO E INFORMAÇÕES MAIS DETALHADAS, ENVIE CHEQUE OU VALE DE CORREIO NO VALOR DE 200 ESCUDOS



APARTADO 151  
2726 MEM MARTINS CODEX



# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Reprise

**T**AI-PAN foi um jogo que muitos correram a comprar e que a grande maioria parece ter deixado de lado, ao descobrir que havia uma vertente estratégica aliada à acção. Já aqui forma deixadas dicas (tudo) sobre o interessante mas complexo jogo. Agora, que já muitos esqueceram *Tai-Pan*, é tempo de, pela mão do Carlos Alexandre Pinto Carrilho, da Rua 1.ª de Dezembro, lote 2-3.º dt.º, 2330 Entroncamento, saber tudo sobre *Tai-Pan*. Algo que os mapas ajudam a compreender. Vamos pois de viagem até ao século XIX.

### Tudo sobre o Tai-Pan

Em 1821, um imperador chinês decretou que só se podiam vender mercadorias de prata. Na Europa havia grande quantidade de pedras preciosas, seda e também grandes quantidades de prata. Os europeus iam esgotando essas reservas. Então, um barco inglês atracou no porto de Cantão com contrabando, os



# COMO SER TAI-PAN

mercadores chineses compraram a mercadoria pagando com prata: havia-se agora encontrado uma forma de encerrar o círculo e recuperar a prata perdida. Começa agora o comércio lucrativo. Alguns mercadores enriquecem, monopolizando o comércio. Agora são tão poderosos que chamam-lhes «tai-pans». Mas vinte anos depois esse dinheiro que investiram em outros negócios foi perdido.

### EM BUSCA DE DINHEIRO

Primeiro necessitas ir à cidade de Guawqzhou, tens um barco para fazeres mil negócios, mas não tens dinheiro, por isso tens de procurar quem te empreste dinheiro. Vai directamente ao restaurante, porque lá há jogo e onde há jogo há dinheiro. Ao entrares, uma mercadora oferece-te comer, tu não ficas espantado porque sabes muito bem a hospitalidade dos orientais para com aqueles que não têm dinheiro. Semanas depois conheces um comerciante chamado Jin Qua, um tipo muito simpático que te empresta 300 000 dólares. Tu aceitas o dinheiro muito agradecido, mas pergunta-lhe quanto tempo tens para devolver o dinheiro. Ele diz-te que tens de devolver o dinheiro no prazo de seis meses, se não perdes a cabeça e tudo o que tens. De vez em quando volta ao restaurante em busca de outro comerciante que te empreste dinheiro. Mas se isso não acontecer não gastes o dinheiro no jogo, porque precisarás dele mais tarde.

### ESCOLHENDO O BARCO

Com dinheiro fresco, precisas de comprar um barco, por isso vais ao banco («Bank»). Na China existem fundamentalmente três tipos de barcos e cada um tem as suas características.

**Lorcha** — Barco pequeno, rápido, tem dois canhões, dez unidades de carga e só necessita de seis tripulantes para o seu manejo, o seu preço é de 150 000 dólares.

**Clipper** — Barco de carga médio, tem quatro canhões, trinta unidades de carga, necessita de doze tripulantes e custa 250 000 dólares.

**Fragata** — Barco grande de guerra com oito canhões, trinta unidades de carga e precisa de vinte e quatro tripulantes, o seu preço é de 400 000 dólares.

Tu encontrarás a riqueza mais depressa na pirataria e contrabando, por isso decide-te por uma «lorcha», porque é mais barata e assim sobra-te algum dinheiro para comprares a tripu-

lação e outras coisas. Agora só te falta a tripulação que se encontra na taberna («inn»). Também aí se encontram as bebidas, procura não beber muito, porque se te embebedares podem levar-te para outro barco e assim podias dizer adeus aos teus sonhos. Cada tripulante custa 100 dólares, toma cuidado com a polícia porque ela pode-te meter na prisão («Gaol») por um mês.

### COMEÇA O NEGÓCIO

Já tens barco e tripulação, só te falta a comida que se encontra no supermercado («Supplies») e carga com que negociar no armazém («Ware-house»). Encontrarás também aí o mapa e o telescópio, que te facilitará a navegação nos perigosos mares da China. Como já sabes, a tua profissão agora é pirata e contrabandista, por isso vais abordar algum barco e para isso precisas de armas, que se encontram no armazém («Armoury»). Em qualquer caso sempre te servirão para au-

## TAI-PAN

POR: Carlos Alexandre

**LEGENDA:**  
 R = RESTAURANTE  
 P = PORTO  
 B = BANCO  
 A = ARMAZÉM  
 T = TABERNA  
 C = CADEIA  
 S = SUPERMERCADO  
 M = MUNIÇÕES

**CIDADE Nº 1** KWANGSU

**CIDADE Nº 2** YINGKOW

**CIDADE Nº 3** SASEBO

**CIDADE Nº 4** LUSHUN

**CIDADE Nº 5** KITKYSO

**CIDADE Nº 6** HAÏKOU

**CIDADE Nº 7** GUANGZHOU

**CIDADE Nº 8** SHANGHAI

**CIDADE Nº 9** QUINGDAO

**CIDADE Nº 10** TIANJIN

**CIDADE Nº 11** KANAZANA

**CIDADE Nº 12** FOSHAN

**CIDADE Nº 13** SUZHOU

**CIDADE Nº 14** WUXI

**CIDADE Nº 15** ZHENTIAN

**CIDADE Nº 16** MACAO

**CIDADE Nº 17** JILONG

**CIDADE Nº 18** WEIHAI

**CIDADE Nº 19** NANTAO

**CIDADE Nº 20** LUODA

**CIDADE Nº 21** YONTAI

**CIDADE Nº 22** FUSHAN

**CIDADE Nº 23** FUSHAN

**CIDADE Nº 24** FUSHAN

**CIDADE Nº 25** FUSHAN

**CIDADE Nº 26** FUSHAN

**CIDADE Nº 27** FUSHAN

**CIDADE Nº 28** FUSHAN

**CIDADE Nº 29** FUSHAN

**CIDADE Nº 30** FUSHAN

**CIDADE Nº 31** XIAMEN

**CIDADE Nº 32** TOKYO

**CIDADE Nº 33** OKINAWA

**CIDADE Nº 34** CHAJUDO

### NAVEGANDO

Agora tens um barco equipado, podes fazer viagens para comercializar em outros lugares e também abordar outros navios e ficar com o conteúdo deles. A partir de agora tens que enfrentar

os vários perigos do mar: o vento e os piratas. Para reduzir esses perigos podes viajar por uma rota de navegação que tem o inconveniente de ser um caminho mais longo, mas é mais seguro para navegares (para isso

precisas do mapa). Algumas rotas, durante certas épocas, são melhores que outras. Procura sempre alimentar bem os tripulantes para que eles fiquem do teu lado, porque se és severo para com eles, eles

podem apoderar-se do navio.

### À ABORDAGEM!

Decides dedicar-te à pirataria. Deves ter um barco com canhões e principalmente muito armamento e em seguida um barco para atacar. Quando encon-

tras um, mira-o e tenta descobrir o seu tipo (para mirares o barco precisas do telescópio). O acto seguinte é preparar os teus homens e disparar com força, depois, com um canhão tenta acertar no casco do barco, para

que ele fique parado. Assim poderás abordá-lo. Para isso deves encostar-te ao barco inimigo, depois tu e os teus homens assaltam o navio. Ao saltares tenta matar logo o capitão, porque se ele morrer os seus homens rendem-se.

alguns homens em teu poder.

### O FINAL

Existem várias formas de terminar o jogo. O mais normal é acabar com a cabeça cortada, ou também podes morrer afogado, ou morto por alguma bala perdida num combate. Também existem finais alegres. Podes acabar rico e

poderoso comerciante num barco de outro.

Se não quiseres terminar o jogo em nenhuma destas formas deverás sobreviver durante seis meses, deverás acumular riquezas e pagar o empréstimo no seu prazo. Agora és muito rico, terminarás o jogo sendo aclamado como um *Tai-Pan*.



# HERÓI MITOLÓGICO SALVA DAMAS EM APUROS

**TÍTULO: Ulises**

O herói grego vai pôr o jogador grego. É assim que pode definir-se o jogo que a editora espanhola Operasoft pôs cá fora. *Ulises* de seu nome, versão de aqui ao lado do nosso bem conhecido *Ulisses* (dizem que fundou Lisboa), está no Spectrum.

*Ulises* (ou *Ulisses*) vai ter que aventurar-se por percursos peçados de perigos se quer levar a bom termo a missão de que o incumbiram. Salvar donzelas em perigo, eis a tarefa depositada sobre os ombros do herói. Se ele não o conseguir, algumas das mais belas caras do reino vão para todo o sempre desaparecer.

O guião não peca pela originalidade. Nem mesmo indo buscar um herói da lenda a Operasoft consegue dar-nos ideia nova. De qualquer modo este *Ulises* parece melhor do que a experiência de uma outra editora com o terrível *Hércules*.

*Ulises* desloca-se por uma sequência de plataformas onde terríveis inimigos o esperam. Há mortos que foram trazidos à vida por processos pouco aceites pela ciência oficial, seres mitológicos que com *Ulises* compartilham uma aura de fama no historial do planeta. Nem todos têm um coração tão bondoso, mas isso é outra história.

Na versão de 128K, *Ulises* serve-nos, no «menu», um tema musical que parece bem grego. Esse parece ser o ponto mais alto do jogo. Depois a Operasoft revela-se pouco capaz de prender o jogador, perdida num emaranhado de gráficos que são fracos quando comparados

com aquilo que hoje é possível fazer no Spectrum e que a própria editora já mostrou.

Quem conhece *Gonzalez*, outro título saído da Operasoft, ficará surpreendido pela negativa ao apreciar *Ulises*. De facto, o jogo, que até tem um movimento gráfico regular, perde-se na confusão provocada por alguns desses movimentos e pela má distribuição de cor.

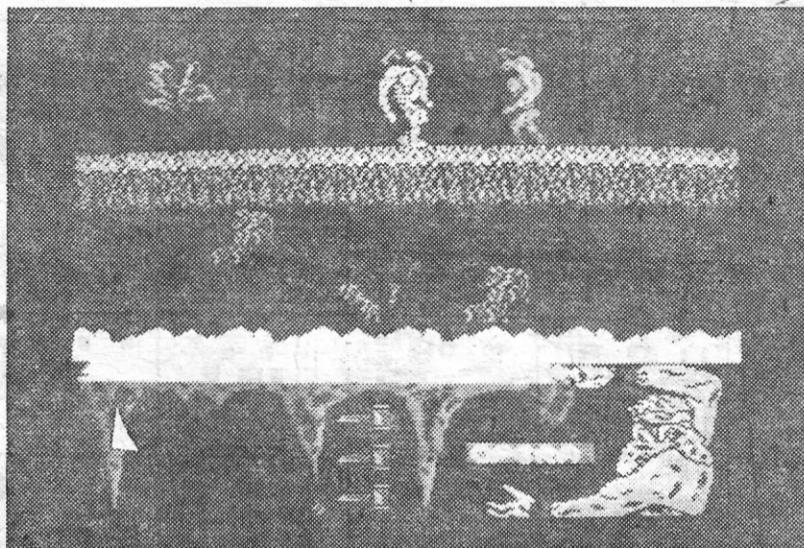
Característica dos primeiros jogos espanhóis, a velocidade excessiva volta agora neste título da editora. E esse ponto já abandonado por muitos programadores parece ter sido a porta de saída dos autores de *Ulises* para esconderem um programa deficiente. Tudo é tão rápido que o jogador rapidamente perde as vidas (três iniciais) e a vontade de continuar.

Apesar de esta análise necessariamente superficial por limitada aos quadros iniciais do jogo não ser positiva, *Ulises* tem alguns aspectos interessantes que vale a pena explorar por quem tenha mais tempo ou paciência para este tipo de jogos. Se é verdade que ele há coisas bem melhores no género, também é verdade que quem já comprou *Ulises* o vai querer levar até ao fim. Talvez lá mais para diante se encontre a justificação para o tempo gasto com este herói grego. Mas por certo que as perspectivas iniciais não são prometedoras...

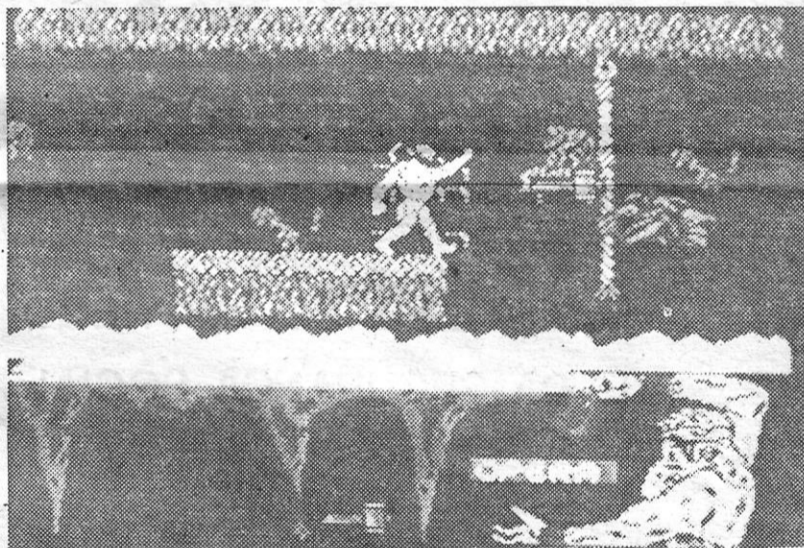
**Género:** Acção  
**Gráficos (1:10):** 6  
**Dificuldade (1:10):** 9  
**Conselho:** Veja antes de comprar.



O «écran» de abertura de *Ulises* acaba por ser confuso e incapaz de mostrar o desenho que surge na capa da cassete. Embora o pormenor possa não parecer importante, ele é já uma pista, sabendo-se o cuidado dos espanhóis na concepção dos gráficos de abertura para o que se segue



Logo no percurso inicial *Ulises* encontra os primeiros problemas na forma de inimigos que tomam as mais estranhas formas. Armado da sua maça (inesgotável?), o herói da lenda tem pela frente momentos de grande dificuldade. Algo a que a velocidade acrescida a que o jogo se desenvolve vem associar-se para determinar um fim trágico... e rápido



Nas plataformas ao nível da água, *Ulises* não pode dizer que está a salvo. Não são só as aves que teimam em voar por perto e parecem gostar de debicar na musculatura do herói, há ainda que contar com outros seres que saltam de onde menos se espera e atacam o salvador de donzelas. E a água em baixo não é muito convidativa, especialmente porque *Ulises* não sabe nadar. Saltar para a corda do lado direito parece ser a solução. Talvez surjam mais cordas de seguida...

# GUERRA DAS MÁQUINAS PEDE EXPLOSÕES

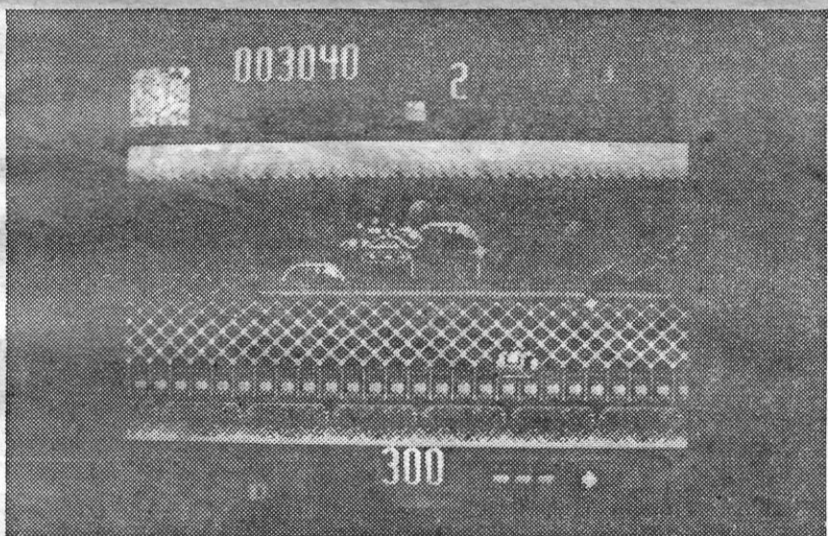
**TÍTULO: Comando Tracer**

REGRESSO anunciado da Dinamic, agora com *Comando Tracer*, uma ideia simples num jogo com a mesma base. Depois de *Navy Moves*, que dividiu opiniões, é tempo de, mais uma vez, se voltar a algo mais fácil de jogar mas, de novo, difícil de classificar. Alguns vão gostar outros dizer não. É a vida...

*Comando Tracer* inaugura-se com um «écran» que revela ser Raul Lopez um desenhador competente e mestre na passagem para o Spectrum. Cor e traço forte a lembrar a banda desenhada numa imagem de ficção científica que é, sem sombra de dúvida uma das melhores «capas» do ano. Comparar o que está no computador com os desenhos impressos na capa da cassete original é não só aconselhável como obrigatório. Eficácia é o termo capaz de resumir o todo.

Programado por Ricardo Puerto para a Zeus Software que por sua vez o entregou à Dinamic para comercialização, *Comando Tracer* é uma história passada no futuro. As máquinas revoltaram-se (parece a revolta dos brinquedos de Philip K. Dick) e estão a tomar conta de todos os planetas. Para pôr um ponto final no seu avanço há que começar pelos planetas já ocupados. E não há solução outra que a completa desintegração do mesmo. É essa a missão do jogador.

O tema musical é bom mas pouco audível (128K claro). Os sons FX são suficientes para criar o ambiente enquanto o jogador avança pelos quadros cheios de máquinas ameaçadoras. Gráficamente pouco satisfatório, com uma transparência que complica o avanço e *Comando Tracer* consegue, no entanto, sobreviver a esse impacto inicial e, fruto de uma forma de jogar que é aleatória e, por isso mesmo, oferece sempre novidade, triunfa, agarrando o jogador. Para rebentar cada planeta há que colocar uma série de cargas



explosivas nos quadrados transparentes que, ao longo de cada sequência de quadros e a espaços pré-determinados, juncam o solo. As cargas a utilizar encontram-se espalhadas na superfície do planeta, assemelhando-se a latas. Basta que o jogador voe por sobre elas e pronto, mais uma na bagagem.

Se é fácil recolher as cargas explosivas e encontrar os quadrados no solo já não tão fácil é largar as bombas no interior destes. Para penetrar no interior do quadrado o jogador deve baixar a nave sobre este e manter a tecla de baixo premida. O «écran» muda, apresentando uma visão do interior da figura geométrica. Uma sequência de aberturas aguarda as cargas. Mas ele há uma sequência de colocação das cargas que o jogador é obrigado a respeitar se quer levar a missão até ao fim.

A primeira carga a largar deve ser de cor vermelha. Depois há que deixar uma verde e por fim uma branca. Só nesse momento o sistema é activado e começa a contagem decrescente. E há que seguir em frente em busca dos restantes quadrados do complexo de auto destruição,

Se é fácil descobrir cargas de cor verde e mesmo as brancas, já as vermelhas parecem escassear. Isto significa que o jogador perde imenso tempo a correr na superfície de cada planeta em busca das cápsulas cor de sangue. Com todos os problemas que essa viagem acarreta. Não há energia que chegue para resistir aos ataques de todas as máquinas que patrulham terra e céu.

Com dois níveis de jogo abertos à selecção por parte do jogador, *Comando Tracer* tem ainda um terceiro nível a que só os mais destros chegarão. Esse é o prémio para a rapidez de movimentos e capacidade de decisão.

Sem ser um espectáculo gráfico (mas atente-se no «écran» inicial e na forma original como desaparece) mas elevando-se acima da média nesse e noutros pontos (apesar da transparência e alguma confusão os gráficos convencem), *Comando Tracer* merece uma espreitadela.

**Género:** Acção  
**Gráficos (1-10):** 7  
**Dificuldade (1-10):** 8  
**Conselho:** A comprar.

TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — SUPER TRUX
- 2.º — CARRIER COMMAND
- 3.º — SILK WORM
- 4.º — HATE
- 5.º — CRAZY CARS II
- 6.º — AFTER THE WAR
- 7.º — VICTORIA ROAD
- 8.º — DOMINATOR
- 9.º — FORGOTTEN WORLD
- 10.º — RED HEAT

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

NA COMPRA DE UM VIDEO VHS NÃO ESCOLHA UMA MARCA QUALQUER

Pague um pouco mais mas exija a marca

**JVC**

JVC foi o inventor do sistema VHS e por isso a sua tecnologia é hoje a mais avançada

JVC sempre na vanguarda do video.

**JVC**

A MARCA INOVADORA

REPRESENTANTE EXCLUSIVO EM PORTUGAL

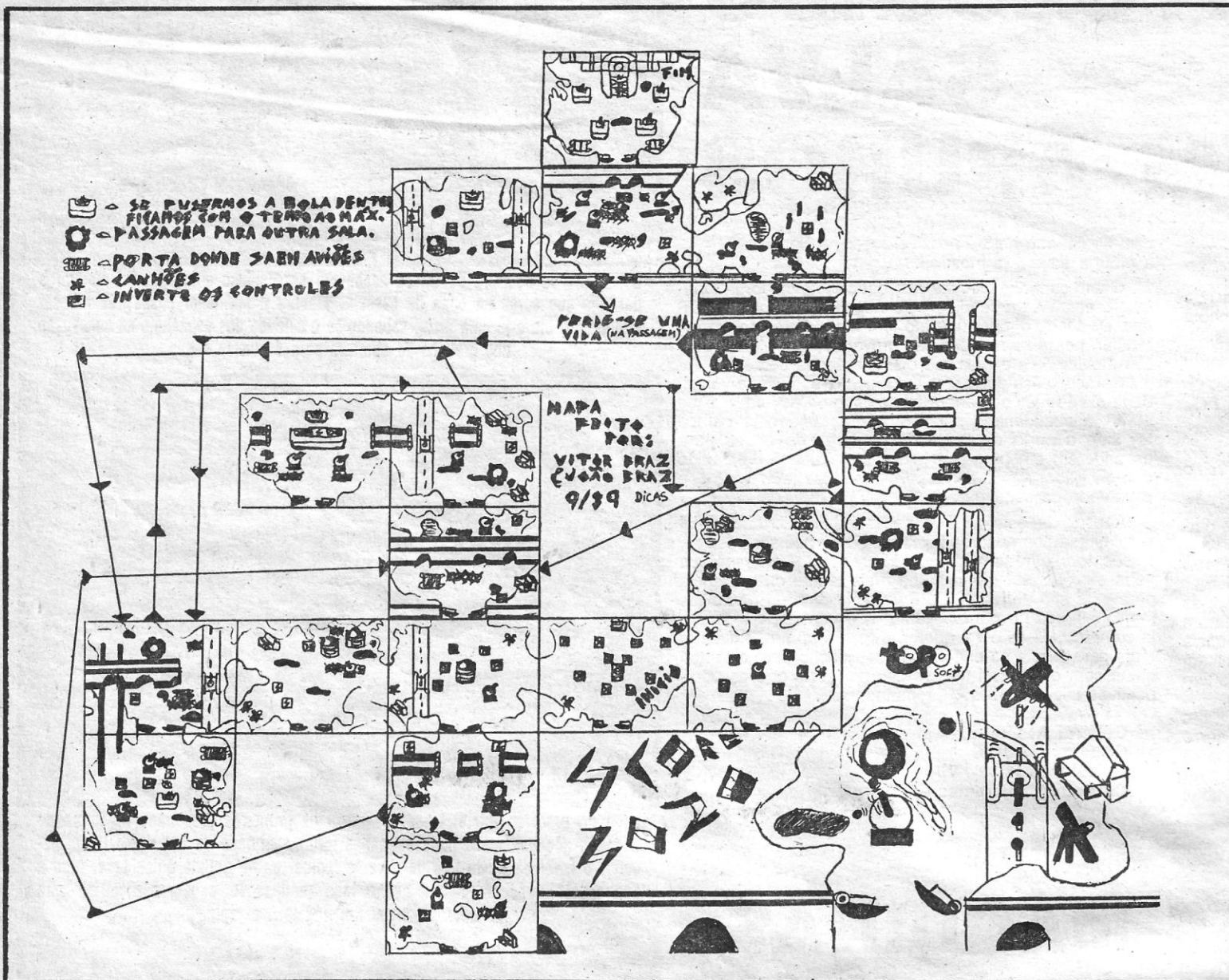
ORIELA, S.A.

CAMPO DE SANTA CLARA, 160A  
1100 LISBOA



# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas



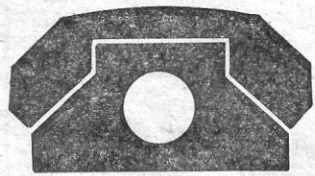
**A**BERTURA desta semana com uma carta longa do leitor *Alexandre Aleluia*, que é um regular nestas páginas. Alexandre, que vive na Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º, 2070 Cartaxo, envia algumas dicas interessantes mas, sobretudo, faz referência a um trabalho surgido aqui na coluna «Os Vossos Programas». Informação que vem confirmar supostas que aqui surgiram mas que, como já calcularam, não houve tempo de confirmar. Boa memória tem Alexandre é graças a ela que vocês podem, já de seguida, ler aquilo que é bom que todos saibam.

Caro *Joaquim Andrade*: chamo-me Alexandre Aleluia e mais uma vez escrevo ai prás masmoras para contribuir um pouco para a secção de «Videojogos». Mas antes, gostaria de fazer uma observação, que considero, importante, relativa à secção de «Videojogos» do dia 9 de Setembro, na parte dedicada aos nossos programas. Trata-se do seguinte: estou certo, que eu, assim como todos (quase todos) os leitores deste suplemento já se aperceberam da quantidade de mapas copiados de outras publicações que aqui (ai) são publicados. Por vezes, lá aparece o dístico «copiado da» etc., etc. Até aqui, tudo bem; nem todos têm acesso às revistas estrangeiras, que por sinal são bem caras. O que se passa, é que agora são os próprios programas a serem «recortados» (já não bastava serem pirateados) para se aproveitarem dos «pedaços interessantes» nos chamados «programas da nossa autoria»!! Foi precisamente o que aconteceu nos programas enviados pelo leitor *Ricardo Vieira*. Se observarem os desenhos atentamente, notarão coisas conhecidas: sim, aquele avião pertence ao jogo (ou melhor, ao desenho desse jogo) *Afterburner*. E os prédios? Pois é, pertencem ao desenho do jogo *Thunderblade*. Agora, a fotografia da esquerda. Bela nave, hein!? Pois carreguem o magnífico *Dan Dare II* e lá a encontrarão (com a diferença de alguns adereços). Demasiadas coincidências?! Depois disto, só resta pensar que, qualquer leitor que disponha do «Art Stúdio» (ou equivalente) e de um programa de procura de gráficos (semelhante ou igual àquele que a «Your Sinclair» publicou uns meses atrás) irá fazer um *pokeador* e enviar para ai... Não estou a menosprezar o leitor *Ricardo Vieira*! Muito pelo contrário! Embora pareça estranho, é a desbloquear e a piratear que se pode ficar a conhecer bastante bem o código máquina (experiência própria). Estou certo de que este leitor «queimou» as pastas a conceber o *pokeador* em si (ao nível da programação, não dos desenhos) e o fez com a melhor das

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

MINISTÉRIO DO EMPREGO  
E DA SEGURANÇA SOCIAL

*Linha Azul*



24 horas por dia  
ao seu serviço

*ligue para 801012*  
**PARA O SERVIR  
MELHOR**

**CAMPAÑA DE NATAL**

PREÇOS ESPECTACULARES ATÉ 31/12/89  
FAÇA JÁ A SUA ENCOMENDA ANTES QUE ESGOTE

NA MOVIFLOR  
O NATAL É UMA FESTA

**Moviflor**

ABERTO TODOS OS DIAS DAS 9 ÀS 20 H, INCLUSIVE À HORA DO ALMOÇO, E AO SÁBADO  
TEL. 86 19 65-87 40 07 - 87 33 60  
LARGO DA GRAÇA 28 EM LISBOA



intencões. Mas, com os diabos, não acham que é altura de mostrar a todos esses programadores estrangeiros que em Portugal além de se saber programar, sabe-se programar *bem* e tem-se boas ideias, originalidade? Ricardo Vieira que não me odeia, mas acho que tenho razão, e isto, falando para todos os programadores, piratas, enfim, todos aqueles que gostam de computadores. Depois disto, só me resta pedir ao Ricardo Vieira que se vingue de mim, mandando um *pokeador* (ou outro qualquer programa) super bom, mas desta vez, com desenhos seus, OK? E isto aplica-se a todos os que lerem isto! Que é que estão à espera? Mandem os vossos programas. Só espero que com esta conversa, não tenha arranjado inimigos... bem, passemos aos *Pokes e Dicas*...

Como curiosidade, refiro que os *pokes* por mim mandados são da minha autoria (foram descobertos por mim) e só *servem para as versões em que se podem colocar antes do «Randomize USR\*\*\*\*\*» final* (são as versões de que disponho). Alguns jogos são antigos, mas acho que não faz mal...

**VICTORY ROAD**

POKE 39386,255 | VIDAS  
POKE 39403,255 | VIDAS

**GUERRA ESTELAR** (este é um jogo do Timex 2068)

POKE 48199 } ESCUDOS  
POKE 48595 }  
POKE 52535 }

**HADES NEBULA**

POKE 46702,255 } VIDAS  
POKE 46911,255 }  
POKE 47088,255 }  
POKE 47818,255 }  
POKE 48547,255 }  
POKE 48908,255 }

**AFTER THE WAR** (PARTE 2, porque o lado 1 é bastante fácil)

POKE 48831,255 | VIDAS  
CÓDIGO PARTE 2: 94656981

**LASER SQUAD**

POKE 27380,255  
POKE 32772,255  
POKE 40621,255  
POKE 45521,255

Estes *pokes* actuam nos *Action Points*, *Morale*, *Stamina*, etc. Com estes *pokes* também podem comprar por apenas 1 crédito armaduras super-resistentes, desde que em vez de 1, 2, 3 ou 4, ponham 200 (não se preocupem que dá para pôr este valor) na escolha de armadura.

Gostaria agora de pedir ajuda para o jogo *Thunderbirds* (1.ª Missão) e de saber se alguém possui uma versão do *Starglider 128K*, que não tenha problemas de compatibilidade no *PLUS 2A*, assim como o *Operation Wolf*, o *Vindicator 128K* e o *Bedlam*.

Uma última observação: o leitor *Joaquim Jorge Cardoso Cabrita*, que mandou dicas para o *R-Type*, não tem culpa de ter o *Nível 8* igual ao 7. Segundo a explicação da «Your Sinclair» o problema é de Inglaterra. Parece que nas fábricas de duplicação da *Electric Dreams* alguém se enganou e pôs no original o *Nível 8* igual ao 7... e esta?! (Escusam de culpar os piratas portugueses.)

**Gonzalez**

O mexicano dorminhoco está de volta. Pela mão do *João Manuel A. Brás*, da Rua A, lote 9, 1.º-dt.º, Casal Gouveia, Massamá, 2745 Queluz. Que até fez um mapa e tudo. Ainda no mesmo saco vinha um mapa para *Score 3020* e dicas para este jogo e para *Time Scanner*. O mapa é do Vítor Brás, regular nestas páginas, tal como João.

Para João a indicação de que a história do jogo de 128K (e do outro) não está esquecida. Será que não consegue trocá-los com amigos? Caso te seja impossível, dá notícias e trata-se-á de dar uma solução ao problema. Certos? Desculpa lá o mau jeito. Escrevam sempre.

**Gonzalez** — Parte 1 — Gonzalez personagem mexicano e dorminhoco, não consegue dormir porque algures se encontra um despertador que não pára de tocar. Então é altura de Gonzalez, enfrentando os mais variados tipos de inimigos, encontrar o despertador para poder dormir mais um bocadinho. Aqui vão as dicas para as oito diferentes fases:

**FASE 1** — Esta fase não demonstra muita dificuldade. Existem apenas uns vulcões que esguinçam lava e quando a lava baixar, é só saltar por cima do vulcão. Fazer sempre isto até atingir a fase 2.

**FASE 2** — Cuidado com os ímans, pois estes atraem-nos. Quando isso acontece, basta carregar na tecla de direcção contrária ao sítio para onde estão a ser atraídos.

**FASE 3** — Temos que ir saltando de flor em flor, mas cuidado com os aspiradores que andam a voar. Atenção a alguns aspiradores que por vezes aparecem como fantasmas.

**FASE 4** — Aqui começam algumas dificuldades. Ir a saltar até à terceira plataforma e nesta, cair, para a parte do meio. Saltar à beira para a outra plataforma, que fica um bocado longe (estar sempre a carregar na tecla da direita). Depois é só saltar na ponta, para a direita e aí estamos na fase 5 (nesta fase 4, é preciso ter cuidado com os martelos que voam).

**FASE 5** — Cuidado como os projectores que, quando menos esperamos, eles iluminam as palmeiras e se nós nos encontrarmos em cima delas, é morte certa. Cuidado com as fichas dos projectores.

A direita do segundo projector, fazer o seguinte: saltar para cima de uma coisa que está ao lado do segundo projector, dar apenas um toque na tecla da esquerda e Gonzalez cairá para uma plataforma que está suspensa na água (cuidado, se cairmos ao meio desta plataforma, no buraco, voltamos à fase 1), saltar para a direita e cair mesmo ao lado direito da plataforma que está suspensa na água, que aí não se morre (assinalado no mapa), mas atenção que, para se sair daí, temos primeiro que saltar e só depois quando estamos no ar é que carregamos nas teclas de direcção. Ir saltando até à fase 6.

**FASE 6** — Cuidado com os pássaros que largam ovos e que caem nas flores, por isso ponham-se na parte oposta ao sítio onde cai o ovo e quando ele ficar esborrachado, saltar logo para a direita. Fazer sempre isto até chegar à fase 7.

**FSE 7** — Cuidado com os aviões que andam de um lado para o outro. Quando formos a saltar da terceira para a quarta plataforma, ter cuidado com o avião que vem do lado esquerdo. Quando esse avião aparecer, ir sempre a carregar na tecla da direita e quando Gonzalez começar a cair e estiver ao nível do avião, carregar na tecla da esquerda até atingir a quarta plataforma. No salto da quinta para a sexta plataforma, quando o boneco for quase a atingir a parte superior do «écran», carregar na tecla de salto que o boneco pára e começa a descer, atingindo assim a sexta plataforma. Saltar para a direita e aí está a fase 8.

**FASE 8 (última)** — Temos que ter cuidado com os aviões que aparecem do lado esquerdo, logo ao início. Cuidado com as garrafas que largam as rolhas e se nos atingem, matam-nos (pode-se observar a trajectória da rolha no mapa). Ao chegar a uma plataforma igual à do início da fase 1, ir para a parte de baixo e aí está o tão desejado despertador. Basta passar por cima dele e poderemos ir dormir mais um bocadinho. Poderão ver a mensagem final ao lado do mapa.

**Outras dicas para Gonzalez parte 1:**

— O salto do nosso boneco pode ser controlado por essa mesma tecla, por isso podemos dar saltos pequenos ou grandes e podemos ainda ficar um bocado suspensos no ar se estivermos sempre a teclar na tecla de salto.

— Nunca cair para a parte inferior do «écran» porque se morre logo.

— A partir da fase 5, nas plataformas que estão suspensas na água exista um buraco e, se cairmos nele, voltamos a fases anteriores (ver mapa).

— Ter sempre cuidado com as coisas que andam pelo ar.

Gostaria que me dessem algumas ajudas para a parte 2 do *Gonzalez*, pois eu chego a uma casa onde se entra, saio da casa e vou para a direita mas não consigo passar dois obstáculos seguidos.

**SCORE 3020** — Neste jogo de «flippers», o objectivo é chegar a uma sala (a mais alta que se encontra na floresta e entrar para um sítio onde se encontra um buraco e assim termina o jogo. Convém destruir em todos os cenários os canhões e os aviões para não nos atrapalharem, mas cuidado que em cada sala há um tempo limite. Nada mais a explicar, vejamos no mapa.

**TIME SNANNER** — Jogo de Pinball, na minha opinião o melhor até agora, temos que percorrer três «écrans» e por fim mais um especial.

**Nível 1 — VULCANO** — Tem que se acender todas as letras da palavra *VULCANO*. Para isso, tem que se atirar a bola para uns canos (que estão na parte de cima do vulcão e que vão dar a um túnel onde a bola ou volta a descer ou vai para a parte superior do «écran»). Acesas as letras, o vulcão deitará três bolas e para passar de nível temos que enfiar a bola onde diz *TIME TUNNEL*.

**Nível 2 — SAQQARAH** — Primeiro de tudo, tem que se acender todos os bônus da parte de cima do jogo («écran» de cima). Cada vez que isto é feito, do lado direito aparecerá uma seta a piscar onde é preciso lá enfiar a bola. Feito isto três vezes (cada vez que é feito cresce uma parte da pirâmide), iremos para a parte de baixo onde aparece uma múmia e saem as três bolas e depois é só enfiar no *TIME TUNNEL* para ir para o Nível 3.

**Nível 3 — RUINS** — Tem que se enfiar duas vezes a bola no «collect ball» (que está parte de cima dos «flippers») de depois tem que se acender todos os bônus dos «flippers» e, por baixo do «collect ball» aparecerá escrito «fine ball» onde teremos que enfiar mais uma vez a bola. As bolas partem o vidro e saltam de lá e posto isto só temos que enfiar no *TIME TUNNEL*.

**Nível 4 — SPECIAL** — Temos que acender todas as letras da palavra *SPECIAL*. Para isso, vão aparecendo uma a uma, na parte direita do

«écran», as letras da palavra, letras essas que são feitas em tijolos e, quando todos os tijolos desaparecerem, aparecerá a letra seguinte. Quando a palavra estiver toda iluminada, o jogo acabará e aparecerá a mensagem de parabéns *YOU'RE THE PINBALL KING!*

**Captain Blood**

Do leitor *Rui Manuel C. G. Carvalho*, da Avenida D. António Correia de Sá, 14, 2.º-dt.º, 2745 Queluz, chegaram dicas para o jogo da casa gaulesa. Para este leitor, que ficou com problemas quanto à utilização do sistema de transporte em *Worm in Paradise*, a indicação de que o melhor a fazer para o perceber é mesmo tentar por si a utilização de cada uma das pistas, anotando, num mapa, as diversas saídas possíveis. O sistema é de facto complicado de utilizar mas é ainda mais tortuoso de explicar. Mas leiam a carta de Rui, com que se fecha por esta semana. Sobre *Big Sleaze*, já foram publicadas coisas, mas vamos ter por aí uma solução completa em breve. Vai espreguindo. (*Jack The Ripper* está à venda em diversos locais de Lisboa.)

Começo esta carta escrevendo que compro «A Capital» desde 1987 e acho que é bem melhor (por ser escrito em português) do que as revistas inglesas e espanholas.

Gostaria que me informassem se já foi publicada a solução do jogo *The Big Sleaze* e, caso tenha sido, como a poderei arranjar. Gostaria também que algum aventureiro ou aventureira me diga como viajar no *Eden Transporting System* (E.T.S.), no jogo *Worm in Paradise* da colectânea *Silicon Dreams*, pois eu não entendi o que veio publicado na crítica do jogo.

Por agora é tudo. Adeus e fiquem com o meu material sobre o *Capitão Blood* (as instruções foram retiradas do manual, porque há muita gente que não lhe tem acesso).

**Capitão Blood — Intruções**

Descrição dos botões do painel de instrumentos, da esquerda para a direita.

- 1 — **TELEPORTAR** — Teleporta um ser de um planeta para a arca e vice-versa. Apenas se utiliza se o ser concordar em ser teletransportado.
- 2 — **DESINTEGRAR UM SER** — Desintegra um ser que esteja na arca. (Isto é essencial se o ser for um number.)
- 3 — **SAVE/LOAD** — Grava a nossa posição numa cassette, pode fazer *load* nos primeiros cinco minutos de jogo.
- 4 — **VISÃO EXTERIOR** — Alterna entre o painel principal e visão exterior.
- 5 — **MAPA GALÁCTICO** — Escolha das coordenadas dum planeta.
- 6 — **HIPERESPAÇO** — Lança a arca para o hiperespaço depois de escolhidas as coordenadas.

(Continua na página seguinte)



# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

7 — **ATERRAGEM NUM PLANETA** — Serve para ir ao encontro do ser que habita o planeta, primir *enter* para aterrar imediatamente.

8 — **DESTRUIÇÃO DUM PLANETA** — Destroi um planeta e o seu habitante.

9 — **FOTOGRAFAR UM PLANETA** — Examinar a superfície dum planeta para ver se tem defesas ou não.

10 — **INCONE?** — Aterra automaticamente num planeta já visitado.

11 — **COMUNICADOR** — Quando um ser é encontrado, o comunicador é automaticamente activado, é formado por uma janela na zona inferior do «écran», chamada «janela-dicionário», que tem duas filas de ícones que se lêem passando o dedo por eles, para ver toda a janela coloque o dedo no canto inferior esquerdo ou direito, acima encontra-se a janela onde nós e o ser comunicamos, carregue na boca até parar de piscar para ler toda a conversa do ser, para comunicar, carregue nos ícones da janela-dicionário e depois na boca, para apagar um ícone, carregue na parte superior do comunicador.

### Descrição dos habitantes da galáxia de Hydra

**IZWAL** — Seres pacíficos e generosos, mestres da ciência.

**BUGGOL** — Criaturas incrivelmente democráticas, todos pertencem à «yaranga», que é o único partido existente, que defende a democracia o mais obsessivamente possível, sempre que um Buggol atinge a maioria é eleito (o presidente pode mudar a cada cinco minutos), no momento em que a história começa um buggol precisa de mais dois votos para ser eleito, um impostor (Yukas) que não vive em rosco (planeta dos Buggol) foi eleito numa eleição, rosco está agora numa grande convulsão política.

**YUKAS** — Seres briguentos, sem a mínima classe.

**CROOLIS** — Separados em duas distintas classes evolucionárias: Vareux e ulves, eles sempre se odiaram.

**MIGRAX** — Como o seu nome sugere, eles são grandes viajantes, espalham as notícias pela galáxia, são grandes negociantes, muito espertos.

**ONDOYANTES** — Criaturas de sonho, originárias do planeta Ondoya, são lindas para quem gostam e horríveis para quem odeiam.

		CAPITÃO BLOOD	
1	2	3	4
IZWAL	YOKO	ME BLOOD   TELEPORT ?    TELEPORTAR O YOKO PARA OUTRO PLANETA	COORDENADAS DO PLANETA DO CROOLIS-ULV "DEATH GENETIC"
CROOLIS- -ULV	DEATH GENETIC	DAR VARIAS INFORMAÇÕES INUTEIS QUE ELE ACABA POR FALAR	COORDENADAS DE 4 PLANETAS DOS CROOLIS-VAR *
CROOLIS- -VAR	GODD-LOOKING JOKE	DAR VARIAS INFORMAÇÕES INUTEIS QUE ELE ACABA POR FALAR	COORDENADAS DE 3 PLANETAS DOS CROOLIS-ULV *
CROOLIS- -VAR	MALE WARRIOR	?	?
CROOLIS- -VAR	BAD BANANAS	?	?
CROOLIS- -VAR	POOR GENETIC	DAR VARIAS INFORMAÇÕES INUTEIS QUE ELE ACABA POR FALAR	COORDENADAS DO MIGRAX
CROOLIS- -ULV	INSULT 4	MAXON   MAXON RACE IZWAL	COORDENADAS DO MAXON
MIGRAX	GREAT BOVNTY	?	?
IZWAL	MAXON (PAI DO YOKO)	ME BLOOD   YES   ME NOT FRIEND    VOLTAR MAIS 2 VEZES AO PLANETA	?
CROOLIS- -ULV	HOWDY PRISON	DAR VARIAS INFORMAÇÕES INUTEIS QUE ELE ACABA POR FALAR	COORDENADAS DO TRAIADOR "GREAT DESTROI" *
CROOLIS- -ULV	GREAT DESTROI	DAR VARIAS INFORMAÇÕES INUTEIS QUE ELE ACABA POR FALAR	*

EXPLICAÇÃO DO QUADRO — ① NOME DA RAÇA DO SER. ② NOME DO SER. ③ INFORMAÇÕES A FORNECER AO SER. O SIMBOLO "|||" SIGNIFICA QUE TEMOS DE DEIXAR O SER FALAR ANTES DE FALARMOS NOVAMENTE.  
④ INFORMAÇÕES FORNECIDAS PELO SER. O SIMBOLO "\*" SIGNIFICA QUE TEMOS DE FAZER UM FAVOR AO SER.

CUMPRIMENTOS AO CARLOS MANUEL "O CANINA" (Sou TERRIVEL).  
CONCEBIDO POR: RUI MANUEL. TEL. 4374403

**TRICEPHALS** — Seres muito interessantes, que possuem três cabeças, cada uma equipada com uma espantosa língua.

**SINOX** — Seres trabalhadores e inteligentes, os Sinox têm a tecnologia mais avançada da galáxia.

**ANTENA** — Seres simples, as antenas são muito amigáveis.

**TUBULAR BRAINERS** — A única raça conhecida que possui cérebros tubulares, são difíceis de enganar.

**TROMPS** — Seres inofensivos um pouco teimosos, o seu cabelo é utilizado pelos Sinox.

**ROBHEADS** — Há muito tempo atrás, Hydra foi invadida por um exército de andróides com ordens de conquistar a galáxia por alguns milhares de anos, quando os hydrianos de fartaram dos robôs, destruíram-nos, a excepção de alguns robôs decapitados que mantêm apenas algumas partes da memória a funcionar, são os robheads, completamente indefesos eles não podem reproduzir-se, a não ser que um brilhante geneticista...

**KINGPAKS** — Seres ridículos que fumam caudas de Tromps, não são muito espertos, e suspeita-se de que inspiraram os jogos do Pac-Man.

**NUMBER** — Cópias do Blood que é preciso destruir no desintegrador da arca, são apenas (?) cinco.

PS — Gostava que me informassem onde posso encontrar o jogo «Jack the Ripper», (de preferência em Lisboa).

XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

# MULTIGAS

SOC. COMERCIAL E DISTRIBUIDORA DE GÁS, LDA.

## CAMPANHA INVERNO 89/90

«CONFORTO DO CONSUMIDOR»  
ECONOMIZE 50% EM CUSTOS DE ENERGIA  
PARA AQUECIMENTO.

NESTE INVERNO **COMPRE** OU **ALUGUE**  
UM AQUECEDOR A GÁS.

● EFICIÊNCIA NA DISTRIBUIÇÃO ●

RUA ARTILHARIA UM, 37-A  
TELEFONES 65 02 03 - 65 04 55 - 65 27 76 — 1200 LISBOA



Shell  
butagaz



## LEITORES ESCREVEM PARA O POÇO

**R**EGULAR no espaço de «Videojogos», o Jorge Manuel Alcobia A. Martins decidiu expressar a sua opinião sobre esta história de «A Vossa Opinião». É com a carta deste leitor que hoje se preenche este espaço sobre as críticas. Antes de avançarmos, é conveniente, porém, deixar assente que todo este assunto tem aspectos positivos, ao provar que vocês, desse lado, se interessam pelo que aqui se faz. Isso é o mais importante em tudo isto.

Novidades, não fruto desta troca de ideias (embora algumas surjam também deste debate), mas já agendadas, começaram a surgir. E há mais coisas na manga, projectos que só poderão realizar-se se, do vosso lado, houver apoio. O que tem sido trabalho de uma só pessoa está a tornar-se demasiado grande e complexo pelo que vai ser necessário determinar qual o futuro. Logo que as novidades espreitem vocês serão informados. Até lá fiquem-se com a carta do Jorge Manuel Martins. E não percam a crítica de jogos...

«Gostava que publicasse a minha carta desde o princípio, pois eu queria dirigir-me aos leitores.

«A história toda parece-me ter começado no fim do mês de Abril de 89. Estou a referir-me à polémica que nos últimos tempos tem inundado e, inclusivamente, prejudicado este excelente espaço dos «Videojogos». Os leitores começaram a «sair da casca» e a discordar a torto e a direito das críticas do Joaquim Andrade. Estas polémicas não servem para nada a não ser exercer pressão sobre J. Andrade, que assim não pode fazer o seu trabalho calmamente. Igualmente, ocupam espaço que podia ser aproveitado para publicar os Pokes e as Dicas.

«Os leitores não devem cingir-se unicamente aos conselhos sobre os jogos, mas sim ler todas as críticas e, mediante as informações nelas contidas, decidir se os jogos são ou não do vosso gosto. É certo que por vezes nós gostamos de alguns jogos cujo conselho é para não os comprar, mas todas as pessoas do mundo têm gostos diferentes. Por isso mesmo não se deve criticar mas sim RESPEITAR as opiniões dos outros (neste caso as opiniões do J. Andrade). As críticas publicadas no jornal não são veredictos do juiz, mas sim informações para nos auxiliarem a decidir sobre quais os jogos que poderão valer a pena adquirir. Se o J. Andrade escrevesse como conselho a um jogo: «Não comprem, deitem-se a um poço», vocês seguiam o conselho à risca e deitavam-se a um poço? Claro que não! Nós leitores somos pessoas com personalidade e opinião próprias precisamente para decidir sobre o que mais nos convém fazer.

«Antes de acabar gostava de voltar outra vez ao passado: no dia 28 de Abril de 1989 o leitor Paulo José Neves da Silva assumiu-se publicamente como defensor oficial da Gremlin Graphics ao dizer que a crítica feita ao jogo «Artura» era (e transcrevo: «horrível, má e além de tudo é um insulto para a Gremlin Graphics»). E, numa atitude de autêntico menino mimado ameaçava ainda (e transcrevo): «Mais uma crítica destas, juro que já não compro mais «A Capital», pode crer.

«Dirigindo-me agora ao Paulo (se ele ainda comprar «A Capital» digo-lhe apenas que aqui na minha zona, em plena Lisboa, o jornal esgota sempre (pelo menos às sextas-feiras) e ainda fica muita gente infeliz, de mãos vazias. Por isso, Paulo, se achas que perdes tempo a comprar «A Capital» (o maior espaço de videojogos num jornal português), podes fazer uma boa acção e tornar alguém feliz, algures em Portugal...

«Gostava de dizer ainda ao Paulo que eu, por exemplo, também não gosto da «Artura». Lembro ainda ao Paulo que a Gremlin, no meu entender, ainda não atingiu o «top» pois embora dispare muitos jogos para o mercado, falha que se farta. E, ainda acerca do «Double Dragon» que o Paulo refere ter sido injustamente criticado, o conselho dado a este jogo foi «Ver antes de comprar» o que, a meu ver, está correcto, pois este jogo não é nada do outro mundo. Assim, os leitores devem vê-lo primeiro e, se gostarem, então aí devem comprar. Eu por exemplo até achei o jogo engraçado, mas temos todos de reconhecer que tem alguns defeitos: os gráficos são simples; os bonecos não andam mas deslizam; e é inclusivamente demasiado fácil. É até caso para dizer que é uma brincadeira de crianças. Pois se até a minha irmã de dez anos o acabou montes de vezes, sem

qualquer Poke, truque ou auxílio de qualquer espécie...

«Gostava, assim, que os leitores pensassem bem no assunto e, sensatamente, deixassem de pôr em causa as críticas dos jogos. Assim, todos ficamos a lucrar.

«Se leram isto e não ficaram satisfeitos, não escrevam para o jornal a reclamar, é melhor escreverem directamente para minha casa: Jorge Manuel Alcobia A. Martins, Rua Barão de Sabrosa, 82-r/c, 1900 Lisboa.

«E, já agora, não se esqueçam de indicar o vosso endereço, para eu vos poder responder se for esse o caso.»

### Fórmula ideal

Do João Alberto da Nóbrega Lopes, da Rua António Aleixo, 21, 1.º-dt.º, S. João da Talha, 2685 Sacavém, o apoio à fórmula utilizada na crítica de jogos. Eis a carta que ele enviou ao Poço, enquanto por aqui se ajusta o volume para pensar se o «som» deve entrar. Que acham os outros leitores?

«No que diz respeito à questão das classificações, na minha opinião a fórmula usada até aqui é, a ideal, embora se possível deveria ser acrescentada a classificação quanto ao «som», mas mesmo sem ela continuo a achar que a forma utilizada é a ideal.

«Bem, por agora é tudo, até à próxima.»

### Tirar a máquina

Tirar a referência à máquina a que o jogo se destina, dado que aqui é sempre prò Spectrum, eis a ideia lançada pelo leitor Luís Miguel Gomes, da Rua Dr. Pereira Bernardes, 12, 5.º-esq.º, 1500 Lisboa. Uma ideia que se seguiu, logo que a carta deste leitor foi aberta. Como vocês já devem ter notado de há algum tempo para cá. Obrigado ó Luís. E em breve vamos ter coisas lá no «Canto dos Outros».

### Conselho

Leitora assídua deste espaço, a Catarina Simões, da Avenida Egas Moniz, Vivenda Sofia, 1.º, 2300 Tomar (a bela urbe templária), também tem uma opinião a dar sobre o «conselho» da classificação de videojogos. E dá uma ideia que é bem-vinda aqui no Poço, e que pode bem vir a ser implementada. O sistema, aliás, é usado nas revistas inglesas (com a opinião de duas pessoas, o que parece suficiente, se não temos mais opinião que jogo) e parece ser positivo. Vamos lá ver o que sucede por aqui.

Para a Catarina a indicação de que os jogos do Spectrum não podem funcionar no PC. Pelo que há que guardar o pequeno computador se quer continuar a jogá-los. Jogos do Spectrum para o PC também não há, mas agora, quase tudo o que sai para o Spectrum (muitos, pelo menos) surge também nos computadores maiores. Há que procurar. Quanto à sugestão de um espaço de jogos PC, ela já aqui foi pensada em termos de periodicidade regular mas, por ora, vamos manter ainda o sistema, com o Eurico da Fonseca, aqui ao lado, a revelar coisas sobre jogos novos do PC.

Tudo dito, fiquem com a carta desta leitora, ou parte, que o resto vai direitinho para o espaço respectivo.

«Desde há bastante tempo que leio o seu espaço no Jornal «A Capital» e que muito me agrada. Mas muitas vezes não concordo com o conselho que é dado. Para isso sugiro que sejam várias pessoas de várias idades a dar o seu conselho.

«Tenho um Spectrum e recentemente comprei um compatível PC. Gostaria que me dissesse se posso passar os jogos de cassetes do Spectrum para disquetes do compatível PC e como o fazer. Também gostava de saber se há alguma loja cá em Portugal que comercialize jogos do Spectrum para os PC.

«Quería fazer mais uma sugestão: porque não fazem um espaço aí no jornal reservado a jogos para os compatíveis PC.

«Eu gostava de comprar Graphic Adventure Creator. Peço a quem o tiver que entre em contacto comigo, urgentemente, para Av. Egas Moniz, Viv. Sofia, 1.º, 2300 Tomar. Também troco jogos para o Spectrum e para os compatíveis PC.»